



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Π.3.2.5 Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης

**Αρχαία Ελληνική Γλώσσα
Β΄ Γυμνασίου**

Θεματική ενότητα:

**Το τέχνασμα του Θεμιστοκλή – Β1: Λεξιλογικός πίνακας
του ρήματος «λέγω»**

Τίτλος:

«Λέμε να παίζουμε!»

Συγγραφή: ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ-ΚΥΡΙΑΚΗ ΜΠΙΤΖΕΛΕΡΗ

Εφαρμογή: ΣΤΑΜΟΣ ΘΕΟΔΩΡΟΣ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ**

Θεσσαλονίκη 2013



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι.Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.1. Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας αρχαίας ελληνικής γλώσσας δευτεροβάθμιας: Λάμπρος Πόλκας, Κοσμάς Τουλούμης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101 , Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Λέμε να παίξουμε!

Εφαρμογή σεναρίου

Θεόδωρος Στάμος

Δημιουργία σεναρίου

Παναγιώτα - Κυριακή Μπιτζελέρη

Διδακτικό αντικείμενο

Αρχαία Ελληνική Γλώσσα

Τάξη

Β΄ Γυμνασίου

Χρονολογία

09-10-2013 έως 11-10-2013

Σχολική μονάδα

Γυμνάσιο Βυρώνειας Σερρών

Διδακτική / θεματική ενότητα

Ενότητα 2η: «Το τέχνασμα του Θεμιστοκλή» – Β1. Λεξιλογικός πίνακας του ρ. «λέγω» [Πλούταρχος, «Βίοι Παράλληλοι: Θεμιστοκλής» 12. 2 - 6 (διασκευή)]

Διαθεματικό

Όχι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

—

Χρονική διάρκεια

5 διδακτικές ώρες

Χώρος

Ι. Φυσικός χώρος:



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής.

II. Εικονικός χώρος: ιστολόγιο/ιστοσελίδα τάξης.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Οι μαθητές πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με την εργασία σε ομάδες και τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών και συγκεκριμένα τη συγγραφή κειμένου σε Word, την πλοήγηση στο διαδίκτυο, τη δημιουργία παρουσίασης και τη χρήση ηλεκτρονικών λεξικών και σωματίων κειμένων. Επιπλέον, κατά τη γνώμη του εφαρμοστή αυτού του σεναρίου, χρειάζεται κάποια εξοικείωση στην πλοήγηση σε ιστολόγιο και συγκεκριμένα στη δημοσίευση σχολίου, εφόσον ο εκπαιδευτικός επιλέξει να υλοποιήσουν οι μαθητές τα Φύλλα Εργασίας στο ιστολόγιο. Ο καθηγητής πρέπει να είναι και αυτός εξοικειωμένος με τον συντονισμό και την καθοδήγηση των ομάδων αλλά και με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών και την πλοήγηση στο διαδίκτυο. Πριν την έναρξη εκπόνησης του σεναρίου, καλό είναι να εξηγηθεί στις ομάδες ότι χρήσιμο είναι να δημιουργήσουν, η κάθε ομάδα στον υπολογιστή που θα εργαστεί, φάκελο με το όνομα της ομάδας τους, όπου μπορεί να χρειαστεί να αποθηκεύσουν κάποιες δραστηριότητες. Τέλος, το εργαστήριο πληροφορικής πρέπει να διαθέτει έναν υπολογιστή ανά ομάδα και σύνδεση στο διαδίκτυο, αν θέλουμε οι μαθητές να χρησιμοποιήσουν τα προτεινόμενα ψηφιακά μέσα, καθώς και οθόνη προβολής, για τον καλύτερο συντονισμό της όλης διαδικασίας και κεντρικά μέσα στο εργαστήριο από τον διδάσκοντα (εκτός από τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές που θα έχουν οι μαθητές μπροστά τους). Να σημειωθεί, επίσης, ότι το σενάριο προτείνεται για την επανάληψη της ενότητας, και επομένως ο λεξιλογικός πίνακας θα πρέπει να έχει διδαχθεί. Σε περίπτωση που ο διδάσκων επιλέξει να αξιοποιήσει το σενάριο για εμπέδωση της γνώσης, θα πρέπει και πάλι να προηγηθεί η εξοικείωση των μαθητών με τον λεξιλογικό πίνακα και η εξήγηση των άγνωστων σε αυτούς λέξεων, από τον ίδιο τον διδάσκοντα ή με τη βοήθεια ηλεκτρονικού λεξικού. Μπορεί να ζητηθεί και η



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

βοήθεια του καθηγητή της πληροφορικής κατά τη διάρκεια εκπόνησης του σεναρίου για τεχνική υποστήριξη, εάν υπάρχει αυτή η δυνατότητα.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Παναγιώτα-Κυριακή Μπιτζελέρη: «*Λέμε να παίξουμε*», Αρχαία Ελληνική Γλώσσα, Β΄ Γυμνασίου, 2013.

Το σενάριο αντλεί

—

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ / ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Με το παρόν σενάριο οι μαθητές καλούνται να θυμηθούν και να εμπεδώσουν τη λεξιλογική οικογένεια του ρήματος «λέγω». Μπορεί να αξιοποιηθεί για την επανάληψη ή την εμπέδωση και περαιτέρω εξάσκηση στο συγκεκριμένο λεξιλόγιο. Το κύριο χαρακτηριστικό του είναι η παιγνιώδης διάθεση, εφόσον οι μαθητές καλούνται βασικά να «παίξουν» παιχνίδια, με τα οποία είναι περισσότερο ή λιγότερο εξοικειωμένοι, χρησιμοποιώντας τις λέξεις που έμαθαν στο μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών! Συνεπώς, η διδακτική πορεία του σεναρίου συνοπτικά έχει ως εξής: σύντομη επανάληψη των λέξεων και υπενθύμιση των σημασιών τους, χωρισμός σε ομάδες, οδηγίες και έναρξη των γύρων του παιχνιδιού, όπου οι ομάδες παίζουν παράλληλα και η ομάδα με τον ρόλο της κριτικής επιτροπής (οι «Κριτές»), συντονίζει, ελέγχει τις διαδικασίες και κρατά το σκορ. Η διαδικασία ολοκληρώνεται με την ανακοίνωση και τη συμβολική «επιβράβευση» της νικήτριας ομάδας, η οποία αποκτά το δικαίωμα να οργανώσει μία δραστηριότητα για τον διδάσκοντα! Στόχος είναι οι μαθητές να ευχαριστηθούν τη διαδικασία και παράλληλα να χρησιμοποιήσουν επιτυχώς το νέο λεξιλόγιο, να εντοπίσουν λάθη στη χρήση του σε



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



άλλες ομάδες, να αξιοποιήσουν τα ψηφιακά μέσα και να βελτιώσουν δεξιότητες επικοινωνιακές, συνεργατικές και κιναισθητικές.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Στο συγκεκριμένο σενάριο διδασκαλίας γίνεται προσπάθεια να αξιοποιηθούν οι ΤΠΕ, ώστε να επιτευχθεί κατά βάση επανάληψη και εμπέδωση της αποκτηθείσας γνώσης. Αξιοποιώντας το παιχνίδι οι μαθητές εφαρμόζουν αλλά και επεκτείνουν τις γνώσεις τους σε θέματα λεξιλογίου (σημασίες, συνώνυμα, οικογένειες λέξεων), αναπτύσσοντας παράλληλα και δεξιότητες κιναισθητικές, συνεργατικές και επικοινωνιακές. Οι μαθητές παίρνουν πρωτοβουλίες, αναθέτουν ρόλους, συνεργάζονται, χρησιμοποιούν τη γνώση που ήδη κατέχουν αλλά και τεχνικά μέσα για να αναζητήσουν επιπλέον πληροφορίες, σχεδιάζουν δικό τους υλικό, μονοτροπικό ή πολυτροπικό, είναι πομποί αλλά και δέκτες μηνυμάτων και έτσι καλλιεργούν ποικίλες δεξιότητες (Cope & Kalantzis, 2000) και ενισχύουν περισσότερα του ενός είδη νοημοσύνης (Gardner, 1983). Και όλα αυτά με έναν διασκεδαστικό και βιωματικό τρόπο. Ενώ ο καθηγητής παραμένει σύμβουλος, συντονιστής και καθοδηγητής και όχι αυθεντία και φορέας της γνώσης. Η πορεία της μάθησης είναι *διερευνητική* και *ανακαλυπτική*, εφόσον οι μαθητές αναζητούν την πληροφορία και την επεξεργάζονται κριτικά στο διαδίκτυο αξιοποιώντας τον *ρυθμιστικό λόγο* του Bernstein (1996) για τη δημιουργία κριτικών υποκειμένων. Ο ρόλος του διδάσκοντος είναι *συνεργατικός* και *καθοδηγητικός* (Vygotsky) και σε ορισμένες δραστηριότητες ενθαρρύνεται η επιλογή θέματος ελεύθερα από τους μαθητές, όπως γίνεται και στη μέθοδο των Projects, με σκοπό την καλλιέργεια της δημιουργικότητας και της αυτενέργειας.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις πρότυπα, στάσεις ζωής

Οι μαθητές / μαθήτριες:

- Συνειδητοποιούν τη σύνδεση της αρχαίας ελληνικής γλώσσας με τη νέα ελληνική, αναγνωρίζοντας τα θέματα του ρήματος «λέγω» σε απλές και σύνθετες λέξεις στη νέα ελληνική.
- Έρχονται σε επαφή με δημοσιογραφικά κείμενα και με λεξικά. Ασκούνται στην ανάγνωση και στην κατανόησή τους αλλά και στον εντοπισμό της πληροφορίας που τους ενδιαφέρει σε αυτά.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές / μαθήτριες:

- Εξοικειώνονται με τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων.
- Δημιουργούν οι ίδιοι διάφορα κειμενικά είδη (αφίσα, παράγραφο).
- Εξασκούνται στην ορθογραφία των λέξεων και αντιλαμβάνονται την ιστορικότητά της και την πορεία των λέξεων μέσα στον χρόνο.
- Αναζητούν την ετυμολογία των λέξεων.
- Γνωρίζουν και χρησιμοποιούν τους μηχανισμούς παραγωγής και σύνθεσης λέξεων, για να παραγάγουν οι ίδιοι λεξιλόγιο.
- Έρχονται σε επαφή με τη λεξιλογική οικογένεια του «λέγω» και γενικότερα αντιλαμβάνονται τους συσχετισμούς που υπάρχουν στις οικογένειες λέξεων.
- Αναπτύσσουν τη μη λεκτική επικοινωνία για τη μετάδοση του μηνύματος. Εξασκούνται στην αποκωδικοποίηση αυτής της μη λεκτικής επικοινωνίας.
- Έρχονται σε επαφή με λόγο σε αυθεντικό περιβάλλον.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές / μαθήτριες:



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



- Επιδιώκεται να εξασκηθούν στη χρήση του διαδικτύου (ηλεκτρονικά λεξικά, σώματα κειμένων), χειριζόμενοι αυθεντικό υλικό, επιλέγοντας με κριτικό τρόπο ό,τι τους χρειάζεται και συμπληρώνοντάς το με δικό τους.
- Εξασκούνται σε περιβάλλον ιστολογίου και μαθαίνουν να σχολιάζουν κείμενα που αναρτώνται σε αυτό.
- Αναπτύσσουν δεξιότητες ανάγνωσης, κατανόησης προφορικού και γραπτού λόγου, παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου.
- Καλλιεργούν δεξιότητες επικοινωνίας, συνεργασίας, υπευθυνότητας στη διεκπεραίωση του ρόλου τους και εφαρμογής οδηγιών / κανόνων.
- Μαθαίνουν να παρουσιάζουν τις πληροφορίες με τρόπο εύληπτο για τους άλλους και αποτελεσματικό ως προς τον στόχο τους.
- Αξιολογούν και διατυπώνουν αιτιολογημένη κρίση για τη δουλειά των άλλων.
- Μαθαίνουν να συνδυάζουν ευστοχία αλλά και ταχύτητα στις απαντήσεις τους.
- Δημιουργούν πολυτροπικά κείμενα και κείμενα δημιουργικής γραφής (τραγούδι, αφίσα) που καλλιεργούν τη φαντασία τους.

Διδακτικές πρακτικές

Με το παρόν σενάριο επιδιώκεται οι μαθητές –εκτός των άλλων– να βελτιώσουν τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν σε ομάδες. Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές μαθαίνουν να δίνουν ρόλους, να λειτουργούν με υπευθυνότητα και ωριμότητα, χωρίς αυτό να σημαίνει απώλεια του παιγνιώδους χαρακτήρα της μάθησης, να συνεργάζονται, να υπακούουν σε οδηγίες και να ακούν τους άλλους. Γίνονται κριτικοί δέκτες των πληροφοριών και μαθαίνουν να συμμετέχουν στη διαδικασία με σεβασμό στον συμμαθητή. Επιδιώκεται, τέλος, οι μαθητές να παίρνουν πρωτοβουλίες και μάλιστα με ευφάνταστο τρόπο, προκειμένου να προωθείται η διαδικασία. Η εφευρετικότητα μάλιστα επιβραβεύεται! Βασικός στόχος του σεναρίου είναι η δημιουργία ευχάριστου κλίματος στην τάξη και η μάθηση μέσω του παιχνιδιού.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Επιλέγεται το συγκεκριμένο θέμα σε αυτό το σενάριο, διότι γίνεται προσπάθεια οι μαθητές να συνδυάσουν τη γνώση με το παιχνίδι. Να περάσουν ευχάριστα συνδυάζοντας πλήθος δεξιοτήτων και εμπλεκόμενοι όλοι όσο πιο ενεργά μπορούν τόσο στην παραγωγή πληροφορίας όσο και στον εντοπισμό της. Ζητάμε, δηλαδή, από τους μαθητές να λειτουργήσουν τόσο ως παθητικοί όσο και ως ενεργητικοί χρήστες του νέου λεξιλογίου. Παράλληλα, ελέγχεται η γνώση τους σε πολλούς γνωστικούς τομείς: μορφολογία, σημασιολογία, σύνταξη όρων, ενώ τους δίνεται η δυνατότητα να εξασκηθούν στα ηλεκτρονικά λεξικά και στα σώματα κειμένων, δεξιότητες που μπορούν να χρησιμοποιήσουν και στο μέλλον για άλλες δραστηριότητες. Επίσης, η παιγνιώδης διάθεση ελκύει το ενδιαφέρον ακόμα και των μαθητών που εμφανίζουν μαθησιακές δυσκολίες ή χαμηλή ακαδημαϊκή επίδοση στο μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών. Το συγκεκριμένο μάθημα άλλωστε συχνά θεωρείται «βαρετό», «παρωχημένο» και εν τέλει «άχρηστο» από τους μαθητές. Προσφέρεται, λοιπόν, μια ευκαιρία να αλλάξουν για λίγο την οπτική τους.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο αναφέρεται στη [2η ενότητα](#) του σχολικού εγχειριδίου και συγκεκριμένα στο Β1. Λεξιλογικός πίνακας (λέγω) με στόχο τη διδασκαλία της λεξιλογικής οικογένειας του «λέγω».

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Η προστιθέμενη αξία στη χρήση των ΤΠΕ στο παρόν σενάριο εντοπίζεται στο γεγονός ότι λειτουργούν όχι μόνο ως εργαλείο παρουσιάσεων αλλά και ως μέσο πρόσβασης και επεξεργασίας της γνώσης. Οι μαθητές χρησιμοποιούν ΤΠΕ για να αναζητήσουν την πληροφορία, να την κατανοήσουν, να τη χρησιμοποιήσουν εύστοχα και να την παρουσιάσουν. Επιπλέον, οι ΤΠΕ προσδίδουν στο μάθημα ζωντάνια, ρυθμό και βοηθούν στη διατήρηση του ενδιαφέροντος και του παιγνιώδους



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

χαρακτήρα της δραστηριότητας, στόχος που έτσι κι αλλιώς διέπει όλη την παρούσα πρόταση διδασκαλίας. Ο μαθητής για να πετύχει τα παραπάνω καλείται με καθοδήγηση του διδάσκοντος κυρίως μέσω των Φύλλων Εργασίας να πλοηγηθεί στο διαδίκτυο και στο ιστολόγιο του μαθήματος, να χρησιμοποιήσει μηχανές αναζήτησης, ηλεκτρονικά λεξικά, σώματα κειμένων, επεξεργαστή κειμένου και αρχεία παρουσίασης.

Κείμενα σχολικών εγχειριδίων

Αρχαία Ελληνική Γλώσσα Β΄ Γυμνασίου:

-Ενότητα 2η: [Α. Το τέχνασμα του Θεμιστοκλή και Β1: Λεξιλογικός Πίνακας \(Λέγω\)](#)

Υποστηρικτικό/εκπαιδευτικό υλικό

Ιστοσελίδες

Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα [Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας]:

-[Αντίστροφο Λεξικό \(Αναστασιάδη – Συμεωνίδη\)](#)

-[Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής](#)

-[Σώμα Νέων Ελληνικών Κειμένων](#)

Διδακτική πορεία / στάδια /φάσεις

Το σενάριο εφαρμόστηκε στο Γυμνάσιο Βυρώνειας Σερρών σε τμήμα δεκαπέντε ατόμων.

Α΄ Φάση - Προετοιμασία

1 διδακτική ώρα

Ο εκπαιδευτικός ζήτησε από τους μαθητές να χωριστούν μόνοι τους σε τρεις ομάδες των πέντε ατόμων η καθεμιά. Απαραίτητη προϋπόθεση ήταν να υπάρχει σε κάθε ομάδα τουλάχιστον ένας μαθητής ο οποίος έπρεπε να γνωρίζει ένα πρόγραμμα παρουσίασης. Οι μαθητές έδωσαν μόνοι τους ένα όνομα της αρεσκείας τους στην



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ομάδα τους. Κατόπιν, με τη βοήθεια των μαθητών ορίστηκε ένα κριτής από κάθε ομάδα, αφού πρώτα έγινε μια σύντομη ενημέρωση για τον ρόλο του στη διεξαγωγή του σεναρίου. Επίσης, ορίστηκε από κάθε ομάδα ένα άτομο ως γραμματέας. Κατόπιν, αφού οι μαθητές δημιούργησαν στον υπολογιστή ένα φάκελο με το όνομα της ομάδας τους, ζητήθηκε να εργαστούν στο ιστολόγιο της τάξης τους, το οποίο ήδη βρισκόταν στις οθόνες των υπολογιστών τους. Προτιμήθηκε αυτή η λύση, ώστε να μη χαθεί χρόνος στην πληκτρολόγηση της μακροσκελούς διεύθυνσης του ιστολογίου.

Έπειτα, οι μαθητές εργάστηκαν στο [Φύλλο Εργασίας 1](#), κοινό για όλες τις ομάδες. Στο πλαίσιο αυτού του Φύλλου Εργασίας ζητήθηκε από τους μαθητές να καταγράψουν σε ένα έγγραφο Word, με τη βοήθεια του [ηλεκτρονικού Λεξικού της Κοινής Νεοελληνικής](#) ή του [Ψηφιακού Σχολείου](#), τις λέξεις που δε γνωρίζουν από τον λεξιλογικό πίνακα της ενότητας του σχολικού βιβλίου. Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας ήταν, αφενός, να εξασκηθούν στην αναζήτηση συγκεκριμένων λέξεων στα ηλεκτρονικά λεξικά της Πύλης για την Ελληνική Γλώσσα και, αφετέρου, να δημιουργήσουν ένα έγγραφο με παράγωγες λέξεις του «λέγω», στο οποίο πιθανόν να ανάτρεχαν σε μετέπειτα φάσεις του σεναρίου.

Επειδή το λεξιλόγιο είχε ήδη διδαχθεί σε προηγούμενη διδακτική ώρα και τους είχε δοθεί φυλλάδιο με τις σημασίες όλων των λέξεων του λεξιλογικού πίνακα του σχολικού τους βιβλίου, οι μαθητές δεν αφιέρωσαν πολύ χρόνο σε αυτή τη δραστηριότητα.

Β' Φάση – Έναρξη παιχνιδιού

2 διδακτικές ώρες

Οι μαθητές βρίσκονται στο εργαστήριο της πληροφορικής. Οι κριτές παρακολουθούν τη διαδικασία, αφού γνωρίζουν πλέον τους ρόλους τους. Με τη διακριτική παρέμβαση του διδάσκοντος λύνονται όποια ζητήματα προκύπτουν, όπως πού να στέκονται οι κριτές κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, πότε να σημειώνουν τη βαθμολογία κ.λπ. Έτσι, ξεκινά το παιχνίδι.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Τόσο στην κεντρική οθόνη όσο και στους υπολογιστές των μαθητών προβάλλεται το ιστολόγιο της τάξης τους, στο οποίο καταχωρούν τις απαντήσεις τους στις περισσότερες δραστηριότητες. Για το λόγο αυτό χρησιμοποιούν την επιλογή *Δημοσίευση Σχολίου*, καθώς ο εκπαιδευτικός τους δίνει αυτή τη δυνατότητα έχοντας κάνει την κατάλληλη ρύθμιση στο ιστολόγιο, ώστε να καταχωρούν τα σχόλιά τους ως *Ανώνυμος/ η*. Έχουν συγκεκριμένο χρόνο, διαφορετικό σε κάθε δραστηριότητα, θετική αλλά και αρνητική βαθμολογία σε περίπτωση που δεν απαντήσουν σωστά σε αυτό που ζητάει η άσκηση. Με τον τρόπο αυτό καλούνται να σκεφτούν καλά πριν απαντήσουν.

- **1^{ος} Γύρος: Αγνωστο κείμενο.**

Ζητείται από τους μαθητές να βρουν στο κείμενο της Ενότητας 2 του σχολικού τους βιβλίου λέξεις με ετυμολογική συγγένεια με το ρήμα «λέγω». Οι μαθητές αρκετά εύκολα βρήκαν τις σωστές απαντήσεις.

- **2^{ος} Γύρος: Λεξιπλάστης**

Σε αυτή τη δραστηριότητα ζητείται από τους μαθητές να σκεφτούν και να καταγράψουν όσες περισσότερες παράγωγες λέξεις από το ρήμα «λέγω» μπορούν. Σε γενικές γραμμές ανταποκρίθηκαν στις απαιτήσεις της άσκησης. Ωστόσο, κατά την αναζήτηση αυτών στα ηλεκτρονικά λεξικά παρατηρήθηκε να καταφεύγουν στη λύση της Αντιγραφής – Επικόλλησης, κάτι βέβαια που δεν το απαγόρευε η εκφώνηση της άσκησης.

- **3^{ος} Γύρος: Κόψε - ράψε!**

Με τη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν και να καταγράψουν όσες περισσότερες σύνθετες λέξεις με πρώτο συνθετικό το ρήμα «λέγω» μπορούν. Αφού ξόδεψαν αρκετό χρόνο στα ηλεκτρονικά λεξικά ψάχνοντας με τον τελεστή αστεράκι (*), διαπίστωσαν ότι δε θυμούνταν τη διαδικασία, και, έτσι, στο τέλος προσπάθησαν να δώσουν μόνοι τους την απάντηση. Μετά την αξιολόγηση των



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



απαντήσεών τους ο διδάσκων εξήγησε στις ομάδες τον τρόπο αναζήτησης με τον τελεστή, πράγμα που αξιοποίησαν στο έπακρο στην επόμενη δραστηριότητα.

- **4^{ος} Γύρος: Κόψε ράψε αλλιώς!**

Οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν και να καταγράψουν όσες περισσότερες σύνθετες λέξεις με δεύτερο συνθετικό το ρήμα «λέγω» μπορούν. Έχοντας γνώση της σύνθετης αναζήτησης στην Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα, μετά την επεξήγηση της διαδικασίας από τον διδάσκοντα στην προηγούμενη δραστηριότητα, και οι τρεις ομάδες κατέφυγαν σε αυτόν τον τρόπο αναζήτησης, καθώς και στην επιλογή της Αντιγραφής - Επικόλλησης, γι' αυτό και κατέγραψαν πολλές λέξεις, άλλες σωστές και άλλες όχι.

- **5^{ος} Γύρος: Μάντεψε τη λέξη!**

Οι μαθητές επιλέγουν ένα μέλος της ομάδας τους. Αυτό θα πρέπει να περιγράψει τη λέξη που βρίσκεται στο πάνω μέρος της κάρτας που δόθηκε στους μαθητές, χωρίς να χρησιμοποιήσει τις λέξεις ή τα παράγωγά / σύνθετά τους που εμφανίζονταν στο κάτω μέρος της κάρτας. Επιπλέον, απαγορευόταν να χρησιμοποιήσει και κύρια ονόματα κατά την περιγραφή. Όλες οι ομάδες βρήκαν εύκολα ή δύσκολα τις λέξεις που έπρεπε. Έγινε μόνο ένας γύρος σε αυτή τη δραστηριότητα, καθώς το κουδούνι διέκοψε το σενάριο.

Γ' Φάση – Συνέχεια παιχνιδιού και ανάδειξη της νικήτριας ομάδας

2 διδακτικές ώρες

- **6^{ος} Γύρος: Τραγουδάμε!**

Οι μαθητές έπρεπε να φτιάξουν ένα οκτάστιχο τραγούδι με ομοιοκαταληξία χρησιμοποιώντας τις λέξεις: «ρήτρα», «κοντολογίς», «πολυλογάς», «φιλόλογος». Από τη μια, ο χρόνος αποδείχτηκε λίγος και, από την άλλη, οι μαθητές ξόδεψαν το χρόνο τους, για να βρουν τη σημασία μερικών από τις παραπάνω λέξεις. Αποτέλεσμα



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ήταν ότι μόνο μια ομάδα να καταφέρει να λειτουργήσει σε ικανοποιητικό βαθμό στο πλαίσιο της δραστηριότητας.

- **7^{ος} Γύρος: Γράψ' το σωστά!**

Αποστολή των ομάδων είναι να διορθώσουν ορθογραφικά κάποιες λέξεις. Εάν ήταν γραμμένες σωστά, θα μπορούσαν να μη γράψουν τίποτα στη *Δημοσίευση Σχολίου*. Οι μαθητές δε διόρθωσαν σε ικανοποιητικό βαθμό τα ορθογραφικά λάθη των λέξεων.

- **8^{ος} Γύρος: Παντομίμα!**

Η κάθε ομάδα επέλεξε τον εκπρόσωπό της, ο οποίος μόνο με κινήσεις και χωρίς να μιλάει καθόλου προσπάθησε να περιγράψει στα άλλα μέλη της ομάδας τη λέξη που του έχει δοθεί τυχαία, μέχρι εκείνα να τη βρουν. Έγιναν δύο γύροι και κατά γενική ομολογία ήταν από τα πιο διασκεδαστικά σημεία του σεναρίου. Γενικά οι μαθητές κατάφεραν να βρουν τις λέξεις.

- **9^{ος} Γύρος: Διάλειμμα για... διαφημίσεις!**

Πρόκειται ίσως για την πιο απαιτητική δραστηριότητα. Οι ομάδες είχαν 20 λεπτά για να σχεδιάσουν μία αφίσα για οποιοδήποτε θέμα ήθελαν, με τον όρο όμως να χρησιμοποιήσουν παράγωγες ή / και σύνθετες λέξεις από το ρήμα «λέγω». Προς μεγάλη έκπληξη του διδάσκοντος οι μαθητές κατάφεραν να ανταποκριθούν πολύ ικανοποιητικά σε αυτή τη δραστηριότητα.

- **10ος Γύρος: Επάγγελμα... ρεπόρτερ!**

Σε αυτόν τον γύρο οι ομάδες έπρεπε να θυμηθούν και να καταγράψουν τα θέματα του ρήματος «λέγω», να αναζητήσουν [Σώμα Νέων Ελληνικών Κειμένων](#) της Πύλης για την Ελληνική Γλώσσα, του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας, και να καταγράψουν σε έγγραφο επεξεργασίας κειμένου μία πρόταση/ περίοδο με ολοκληρωμένο νόημα για το κάθε ένα θέμα. Εδώ χρειάστηκε να δοθούν αρκετές διευκρινήσεις, αλλά τελικά οι μαθητές κατάφεραν να ανταποκριθούν ικανοποιητικά στην άσκηση.

Στο τέλος καταμετρήθηκαν οι βαθμοί κάθε ομάδας και αναδείχτηκε ο νικητής μέσα στις επευφημίες των συμμαθητών τους.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Πριν την αναχώρηση από το εργαστήριο πληροφορικής οι μαθητές συμπλήρωσαν το παρακάτω ερωτηματολόγιο με σκοπό την αξιολόγηση όλης της διαδικασίας.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ «ΛΕΜΕ ΝΑ ΠΑΙΞΟΥΜΕ»

Γράψτε τις απόψεις σας ελεύθερα και ανώνυμα. Με τις απαντήσεις σας θα βοηθήσετε τον εκπαιδευτικό να οργανώσει καλύτερα τις δραστηριότητες την επόμενη φορά.

1. Τι σας άρεσε και τι όχι από την όλη δραστηριότητα;
2. Οι νέες τεχνολογίες πόσο μπορούν να σας βοηθήσουν στην κατάκτηση ή και στην παραγωγή της γνώσης;
3. Τι παρατηρήσεις έχετε να κάνετε στον διδάσκοντα τόσο για τα Φύλλα Εργασίας όσο για τον ρόλο του στη διάρκεια εκπόνησης του σεναρίου;
4. Ποιες άλλες επισημάνσεις έχετε να κάνετε;



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Α΄ Φάση

Φύλλο Εργασίας 1

1. Επιλέξτε το όνομα της ομάδας σας. Προσπαθήστε να επιλέξετε όνομα έξυπνο και αστείο! Επιλέξτε και τον εκπρόσωπο της ομάδας σας. Οι εκπρόσωποι όλων των ομάδων θα ονομάζονται στο εξής «Κριτές» και θα αποτελέσουν την κριτική επιτροπή, που θα ρυθμίζει τη ροή του παιχνιδιού και θα κρατάει το σκορ. Από τα υπόλοιπα μέλη, επιλέξτε τον «γραμματέα» σας, ο οποίος θα γράφει ό,τι χρειάζεται στη διάρκεια του παιχνιδιού.
2. Να μελετήσετε τον λεξιλογικό πίνακα του «λέγω» από το σχολικό σας εγχειρίδιο, σελ. 17 ή [από την ιστοσελίδα](#) του Ψηφιακού Σχολείου.
3. Βρείτε τη σημασία των άγνωστών σας λέξεων με τη βοήθεια του ηλεκτρονικού [Λεξικού της Κοινής Νεοελληνικής](#) ή [του Ψηφιακού Σχολείου](#) και καταγράψτε τη σε ένα αρχείο Word, που θα δημιουργήσετε, για να μπορείτε να ανατρέχετε, εφόσον χρειαστεί.

Προσοχή: Μην ξεχάσετε να το αποθηκεύσετε στο φάκελο που δημιουργήσατε.

4. Το παιχνίδι ξεκινά! Παρακολουθήστε τους γύρους στο Φύλλο Εργασίας, που θα βρείτε στο ιστολόγιο της τάξης σας. Ο καθηγητής σας ορίζει την έναρξη και τη λήξη του κάθε γύρου. Τώρα είναι η ώρα για όποιες απορίες έχετε επί της διαδικασίας!

Συμβουλή: Για να πάτε καλά χρειάζεται καλός συντονισμός και προσεκτική ανάγνωση των οδηγιών!



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Β' Φάση

1^{ος} Γύρος: Άγνωστο κείμενο

Στο κείμενο που έχετε μπροστά στην οθόνη σας έχετε **2 λεπτά** για να εντοπίσετε τις λέξεις που έχουν ετυμολογική συγγένεια με το ρήμα «λέγω». Για κάθε σωστή λέξη που εντοπίζετε, κερδίζετε έναν βαθμό, ενώ για κάθε λάθος χάνετε έναν. Γράψτε την απάντησή σας εδώ με τη μορφή Σχολίου και κατόπιν πατήστε Δημοσίευση.

Ἄλλ' ἐπεὶ τῶν πολεμίων ὁ στόλος τῆ Ἀττικῆ κατὰ τὸ Φαληρικὸν προσφερόμενος τοὺς πέριξ ἀπέκρυσεν αἰγιαλοὺς, πάλιν ἐπάπταινον οἱ Πελοποννήσιοι πρὸς τὸν Ἴσθμόν. Ἐνθα δὴ ὁ Θεμιστοκλῆς ἐβουλεύετο καὶ συνετίθει τὴν περὶ τὸν Σίκιννον πραγματείαν. Ἦν δὲ τῷ μὲν γένει Πέρσης ὁ Σίκιννος, αἰχμάλωτος, εὐνοῦς δὲ τῷ Θεμιστοκλεῖ καὶ τῶν τέκνων αὐτοῦ παιδαγωγός. Τοῦτον ἐκπέμπει πρὸς τὸν Ξέρξην κρύφα, κελεύσας λέγειν ὅτι Θεμιστοκλῆς ὁ τῶν Ἀθηναίων στρατηγός αἰρούμενος τὰ βασιλέως ἐξαγγέλλει πρῶτος αὐτῷ τοὺς Ἕλληνας ἀποδιδράσκοντας, καὶ διακελεύεται ἐν ᾧ ταραττονται τῶν πεζῶν χωρὶς ὄντες ἐπιθέσθαι καὶ διαφθεῖραι τὴν ναυτικὴν δύναμιν. Ταῦτα δ' ὁ Ξέρξης ὡς ἀπ' εὐνοίας λελεγμένα δεξάμενος, ἤσθη καὶ εὐθὺς ἐξέφερε πρὸς τοὺς ἡγεμόνας τῶν νεῶν διακοσίαις ναυσὶν ἀναχθέντας ἤδη διαζῶσαι τὰς νήσους, ὅπως ἐκφύγοι μηδεὶς τῶν πολεμίων.

Πλούταρχος, «Βίοι Παράλληλοι: Θεμιστοκλῆς» 12. 2-6 (διασκευή)



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην ποιότητα της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

2^{ος} Γύρος: Λεξιπλάστης

Έχετε **5 λεπτά** για να σκεφτείτε και να καταγράψετε όσες περισσότερες παράγωγες λέξεις από το ρήμα «λέγω» μπορείτε. Για κάθε σωστή λέξη η ομάδα σας κερδίζει έναν βαθμό, ενώ για κάθε λανθασμένη χάνετε έναν. Γράψτε την απάντησή σας εδώ με τη μορφή *Σχολίου* και κατόπιν πατήστε *Δημοσίευση*.

Βοήθεια: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [αντίστροφο ηλεκτρονικό λεξικό!](#)



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



3^{ος} Γύρος: Κόψε ράψε!

Έχετε **5 λεπτά** για να σκεφτείτε και να καταγράψετε όσες περισσότερες σύνθετες λέξεις με πρώτο συνθετικό το ρήμα «λέγω» μπορείτε. Για κάθε σωστή λέξη η ομάδα σας κερδίζει έναν βαθμό, ενώ για κάθε λανθασμένη χάνετε έναν. Γράψτε την απάντησή σας εδώ με τη μορφή *Σχολίου* και κατόπιν πατήστε *Δημοσίευση*.

*Βοήθεια: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη σύνθετη αναζήτηση του ηλεκτρονικού λεξικού της Κοινής Νεοελληνικής! **[Θυμηθείτε τον τελεστή (*) αστεράκι].***



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



4^{ος} Γύρος: Κόψε ράψε αλλιώς!

Έχετε **5 λεπτά** για να σκεφτείτε και να καταγράψετε όσες περισσότερες σύνθετες λέξεις με δεύτερο συνθετικό το ρήμα «λέγω» μπορείτε. Για κάθε σωστή λέξη η ομάδα σας κερδίζει έναν βαθμό, ενώ για κάθε λανθασμένη χάνετε έναν. Γράψτε την απάντησή σας εδώ με τη μορφή *Σχολίου* και κατόπιν πατήστε *Δημοσίευση*.

*Βοήθεια: μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το αντίστροφο ηλεκτρονικό λεξικό και τη σύνθετη αναζήτηση του ηλεκτρονικού λεξικού της Κοινής Νεοελληνικής. **[Θυμηθείτε τον τελεστή (*) αστεράκι]**.*



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

5^{ος} Γύρος: Μάντεψε τη λέξη!

Επιλέξτε ένα μέλος της ομάδας σας. Αυτός / αυτή θα πρέπει να περιγράψει σε **1 λεπτό** τη λέξη που βρίσκεται στο πάνω μέρος της κάρτας, χωρίς να χρησιμοποιήσει τις λέξεις ή τα παράγωγά / σύνθετά τους που εμφανίζονται στο κάτω μέρος της κάρτας. Απαγορεύεται να χρησιμοποιήσετε, επίσης, κύρια ονόματα. Για κάθε λέξη που βρίσκετε κερδίζετε έναν βαθμό. Εάν παραβείτε τους κανόνες, αυτόματα χάνετε την κάρτα. Ο κριτής μοιράζει τις κάρτες και ελέγχει την όλη διαδικασία στην κάθε ομάδα. Οι λέξεις είναι οι εξής:

Απάντηση:

Λεξικό

Μπαμπινιώτης / λήμμα / ετυμολογία / σημασία / νέα ελληνικά

Λογοτέχνης

κείμενα / μάθημα / συγγραφέας / διήγημα / ποίημα

Βιολογία

μάθημα / γονίδιο / κύτταρο / γιατρός / περιβάλλον

Παράλογος

ανόητος / τρελός / ζουρλομανδύας / ψυχιατρείο

Μυθολογία

Όλυμπος / Δωδεκάθεο / Ηρακλής / Ελένη / Αίσωπος

Ρητό

παροιμία / απόφθεγμα / γνωμικό / σοφία / παλιός

Απόρρητος

μυστικό / κρυφός / απαγορευμένος / έγγραφο / πληροφορία

Αερολογία

φλυαρία / κενό / άσχετος / μιλώ / τίποτα

Λογομαχώ

τσακόνομαι / καβγάς / διαφωνία / φιλονικώ / διαπληκτίζομαι



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

6ος Γύρος: Τραγουδάμε!

Έχετε **4 λεπτά** να φτιάξετε ένα οκτάστιχο τραγούδι με ομοιοκαταληξία χρησιμοποιώντας τις λέξεις: ρήτρα, κοντολογίς, πολυλογάς, φιλόλογος. Για κάθε λέξη που χρησιμοποιείτε κερδίζετε δύο βαθμούς. Στο τέλος του γύρου, η ολομέλεια θα ψηφίσει μυστικά το τραγούδι που της άρεσε περισσότερο και η νικήτρια ομάδα θα κερδίσει πέντε επιπλέον βαθμούς. Γράψτε την απάντησή σας εδώ με τη μορφή *Σχολίου* και κατόπιν πατήστε *Δημοσίευση*.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



7^{ος} Γύρος: Γράψ' το σωστά!

Έχετε **3 λεπτά** για να βρείτε αν οι λέξεις που σας δίνονται είναι σωστές ή λανθασμένες και, αν θεωρείτε ότι είναι λανθασμένες, να τις ξαναγράψετε διορθωμένες. Για κάθε σωστή απάντηση κερδίζετε έναν βαθμό, ενώ για κάθε λάθος χάνετε έναν. Γράψτε την απάντησή σας εδώ με τη μορφή *Σχολίου* και κατόπιν πατήστε *Δημοσίευση*.

Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ηλεκτρονικά λεξικά ή τις σημειώσεις σας.

Απάντηση:

ετοιμολογία:

λογοθεραπεία:

αμφιλογεία:

απόρρητος:

άρρητος:

πρόρηση:

αρχαιολογία:

λογίο:

ρήτωρας:

λογίδριο:



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



8^{ος} Γύρος: ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ!

Το γνωστό παιχνίδι! Επιλέξτε έναν εκπρόσωπο, ο οποίος χωρίς να μιλάει πρέπει να σας εξηγήσει τη λέξη που του έχει δοθεί. Εσείς πρέπει να τη βρείτε! Για κάθε λέξη που βρίσκετε κερδίζετε έναν βαθμό! Έχετε **2 λεπτά** για την κάθε λέξη. Συνολικά θα «δείξει» δύο λέξεις! Ο κριτής λέει τη λέξη μυστικά στον εκπρόσωπο της ομάδας. Οι λέξεις είναι:

Φιλολόγος / αερολογία / ρήτορας / λόγιος / λογομαχία / αρχαιολογία / μυθολογία / αντίρρηση / λογοθεραπεία / λογικός.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



9^{ος} Γύρος: Διάλειμμα για... διαφημίσεις!

Έχετε 20 λεπτά για να σχεδιάσετε μία αφίσα για οποιοδήποτε θέμα θέλετε χρησιμοποιώντας παράγωγες ή / και σύνθετες λέξεις από το ρήμα «λέγω». Για κάθε λέξη που χρησιμοποιείτε κερδίζετε έναν βαθμό, ενώ πέντε βαθμούς κερδίζει η αφίσα που όλη η τάξη θα ψηφίσει ως καλύτερη! Η ψηφοφορία θα είναι μυστική και θα γίνει στο τέλος του γύρου.

*Βοήθεια: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [ToonDoo](#), για να φτιάξετε μια δική σας γελοιογραφία, ή λογισμικά όπως το *Paint* ή το *Word* ή το *PowerPoint*.*

ΜΗΝ ΞΕΧΑΣΕΤΕ ΝΑ ΑΝΑΡΤΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΑΦΙΣΑ ΣΑΣ ΣΤΟ ΙΣΤΟΛΟΓΙΟ Η'ΝΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΕΤΕ ΤΗΝ ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΣΑΣ ΣΤΟ ΦΑΚΕΛΟ ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΤΕ.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

10^{ος} Γύρος: Επάγγελμα... ρεπόρτερ!

Έχετε **8 λεπτά** για να θυμηθείτε τα θέματα του «λέγω» και να αναζητήσετε και να καταγράψετε από το Σώμα Νέων Ελληνικών Κειμένων μία πρόταση/ περίοδο για το κάθε ένα! Κάθε σωστή πρόταση κερδίζει έναν βαθμό.

Προσοχή! Η αναζήτηση να γίνει σε σώματα κειμένων από εφημερίδα. Γράψτε την απάντησή σας εδώ με τη μορφή *Σχολίου* και κατόπιν πατήστε *Δημοσίευση*.

Το παιχνίδι έφτασε στο τέλος του!



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το παρόν σενάριο μπορεί να εφαρμοστεί ολόκληρο ή να επιλέξει ο διδάσκων τις δραστηριότητες που επιθυμεί και εξυπηρετούν τις ανάγκες του τμήματός του. Επίσης, οι δραστηριότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν επαναληπτικά ή ως αφόρμηση ή για εμπέδωση/ εμβάθυνση της διδαχθείσας ύλης. Μπορεί, επίσης, να προκύψει συνεργασία με τον καθηγητή της πληροφορικής και να δοθεί διαθεματική χροιά στο σενάριο με χρήση του λογισμικού [Microsoft Mouse Mischief](#) από τους μαθητές ακόμη και για τον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων. Και φυσικά ο διδάσκων μπορεί να αξιοποιήσει τη λογική / την ιδέα των δραστηριοτήτων προσαρμόζοντάς τα στην ύλη που επιθυμεί, συνδυάζοντας λεξιλόγια διαφόρων ενοτήτων ή συνδέοντας αρχαία/νέα ελληνικά.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Οι στόχοι του σεναρίου επετεύχθησαν σε πολύ ικανοποιητικό βαθμό. Οι μαθητές προσέγγισαν με χαρούμενη διάθεση ένα τμήμα ενότητας των αρχαίων ελληνικών που συχνά δεν τους προκαλεί ενδιαφέρον. Αυτό είναι κάτι που επισημάνθηκε και στις απαντήσεις των ερωτηματολογίων των μαθητών στο τέλος της διαδικασίας. Ο παιγνιώδης χαρακτήρας του σεναρίου αλλά και η άμεση βαθμολόγηση των απαντήσεών τους συνέβαλαν στο υψηλό ενδιαφέρον που έδειξαν οι μαθητές κατά τη διάρκεια εφαρμογής του σεναρίου.

Ασφαλώς, η απρόσκοπτη εφαρμογή του σεναρίου απαιτεί πολύ καλή οργάνωση από την πλευρά του εκπαιδευτικού, τόσο σε τεχνικό επίπεδο όσο και σε οργανωτικό. Έτσι, θα αποφευχθεί ο θόρυβος αλλά και η διατύπωση πολλών αποριών από την πλευρά των μαθητών. Ίσως η βοήθεια του καθηγητή της πληροφορικής θα ήταν χρήσιμη, εάν βέβαια υπάρχει αυτή η δυνατότητα.

Επιπλέον, παρατηρήθηκε, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, ότι σε κάποιες δραστηριότητες οι μαθητές αναλώθηκαν στη διατύπωση της απάντησης με τη μορφή



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

της Αντιγραφής - Επικόλλησης. Μια πρόταση, ίσως, θα ήταν να ζητηθεί από τους μαθητές σε μερικές δραστηριότητες, όπως η 3^η και 4^η, να χρησιμοποιήσουν τις λέξεις που θα βρουν μέσα σε περιόδους, ώστε να αναγκαστούν να εμπεδώσουν τη χρήση τους.

Επιπρόσθετα, οι κριτές είναι χρήσιμο κατά την ένατη, κυρίως, δραστηριότητα να εμπλακούν πιο ενεργά στη διαδικασία, καθώς θα μπορούσαν και αυτοί να δημιουργήσουν μια αφίσα.

Γενικά, πάντως, οι μαθητές αποχώρησαν από το εργαστήριο πληροφορικής ενθουσιασμένοι με την όλη διαδικασία, κάτι που αποτυπώθηκε και στα ερωτηματολόγια που κλήθηκαν να απαντήσουν με το τέλος του σεναρίου.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Bernstein, B. 1996. *Pedagogy, symbolic control and identity. Theory, research, critique*. London: Taylor and Francis.

Cope, B. & M. Kalantzis (eds). 2000. *Multiliteracies. Literacy Learning and the Design of Social Futures*. London: Routledge.

Δανασσής – Αφεντάκης, Αντ. Κ. 1992. *Εισαγωγή στην Παιδαγωγική - Θεματική της Παιδαγωγικής Επιστήμης: Παιδαγωγική ανθρωπολογία - Παιδαγωγική ηθική*. Αθήνα: Δανασσής – Αφεντάκης Αντώνιος.

Gardner, H. 1983. *Frames of mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.

Harvard Graduate School of Education: “Project ZERO – Visible Thinking”
[Educational research group at the Harvard Graduate School of Education composed of multiple, independently-sponsored research projects].

<http://www.pz.harvard.edu/>

[27/06/2013]



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Κουτσογιάννης, Δ. 2007. *Πρακτικές ψηφιακού γραμματισμού νέων εφηβικής ηλικίας και (γλωσσική) εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/studies/ict/teens/index.html

[27/06/2013]

Κουτσογιάννης, Δ. 2012. «Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης». Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα. Πρακτικά της 32^{ης} Συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας Α.Π.Θ.* Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ (Ίδρυμα Μ. Τριανταφυλλίδη), 208-222.

http://ins.web.auth.gr/images/MEG_PLIRI/MEG_32_208_222.pdf

[27/06/2013]

Perkins, D. 2003. *Making Thinking Visible*. USA: New Horizons for Learning.

Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge MA: Harvard University Press.